RVL-SOJP-ESP

RSOJPESP1M

UBISOFT

UBISOFT ENTERTAINMENT -
28, RUE ARMAND CARREL,
93108 MONTREUIL SOUS BOIS - FRANCE

PRINTED IN THE EU

Wii™

RAYMAN® ORIGINS

MANUAL DE INSTRUCCIONES

UBISOFT

UBI art

Art.-Nr. RSOJPESP1M 1011/DL [0109/ESP/RVL]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®.

Compatible con 50Hz 60Hz **ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LOS MODOS 50 Hz (576i) Y 60 Hz (480i).**

Compatible con EDTV/HDTV

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

LICENSED BY

Nintendo

TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

ÍNDICE

PUESTA EN MARCHA 2
CONTROLES 4
ARGUMENTO 5
PERSONAJES 6
EL JUEGO 10
SOPORTE TÉCNICO 15
CONDICIONES DE LA GARANTÍA 16

Actualización del menú de Wii

La primera vez que insertes el disco en la consola, se comprobará si está actualizada. Si no lo está, aparecerá la **pantalla de confirmación de la actualización de Wii**. Selecciona ACEPTAR para continuar. Ten en cuenta que la actualización podría tardar varios minutos y añadir canales al **menú de Wii**. La consola Wii debe tener la última actualización del **menú de Wii** para que se reproduzca el disco.

NOTA: Una vez realizada la actualización, si el Canal Disco sigue sin mostrar el título del disco insertado, será necesaria una segunda actualización. En ese caso, repite el procedimiento anterior.

Los canales añadidos al actualizar el **menú de Wii** se guardarán en la memoria de la consola Wii si hay espacio suficiente. Estos canales se pueden borrar en la **pantalla de gestión de datos** en las opciones de Wii y posteriormente pueden volver a descargarse desde el Canal Tienda Wii sin ningún coste adicional.

Al actualizar el **menú de Wii**, es posible que se detecten modificaciones de hardware o software no autorizadas. Las actualizaciones pueden detectar y eliminar el contenido no autorizado y la consola podría dejar de funcionar tras una actualización. La no aceptación de la actualización puede inutilizar este juego o futuros juegos. Ten en cuenta que Nintendo no garantiza que los programas o accesorios no autorizados sigan funcionando con la consola Wii tras esta u otras actualizaciones del **menú de Wii**.

Inicio

Inserta el disco de RAYMAN® ORIGINS en la ranura para discos de la consola Wii™ . La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A. La **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** aparecerá al encender la consola Wii, independientemente de si hay o no un disco insertado.

Apunta al Canal Disco en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.

Se mostrará la **pantalla del canal**. Apunta a COMENZAR y pulsa el Botón A.

Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A.

Se mostrará la **pantalla del título**.

Precaución: Usa la correa del mando de Wii

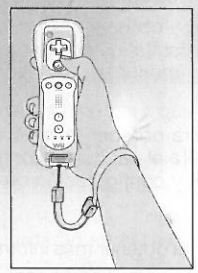
Para obtener más información sobre cómo usar la correa del mando de Wii, consulta los capítulos "Cómo usar el mando de Wii" y "Cómo usar el Nunchuk" del manual de instalación de la consola Wii.

Para obtener más información sobre el modo 60 Hz o modo EDTV/HDTV, consulta el capítulo "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola Wii.

Para obtener más información sobre el Nunchuk y el mando clásico consulta los capítulos "Cómo usar el Nunchuk" y "Cómo usar el mando clásico" del manual de instalación de la consola Wii.

Si quieres usar tu mando de Wii con una consola Wii que no sea la tuya o bien usar el mando de Wii de un amigo con tu consola, consulta el capítulo "Cómo sincronizar el mando de Wii con la consola Wii" del manual de instalación de la consola Wii.

CONTROLES



Solo mando de Wii

Panel de control: Moverse

Botón B: Correr muy rápido (mantén pulsado)

Botón A (solo multijugador): Pulsa una vez para convertirte en burbuja/Pulsa dos veces para salir del juego en cualquier momento

Botón +: Menú de pausa

Botón 1: Impacto [desbloqueable]/Poder de ataque (mantén)

Niveles con el moskito: Absorber (mantén pulsado)

Botón 2: Saltar/Volar (mantén pulsado) [desbloqueable]

Niveles con el moskito: Disparar/Autodisparar (mantén pulsado)/Unirse al juego en cualquier momento

Mando de Wii y Nunchuk

Botón B: Impacto [desbloqueable] / Poder de ataque (mantén)

Niveles con el moskito: Absorber (mantén pulsado)

Botón A: Saltar/Volar (mantener pulsado) [desbloqueable]

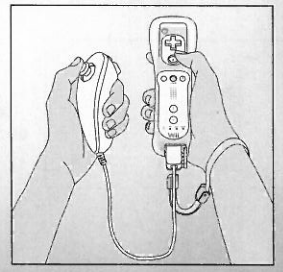
Niveles con el moskito: Disparar/Autodisparar (mantén pulsado)/ Unirse al juego en cualquier momento

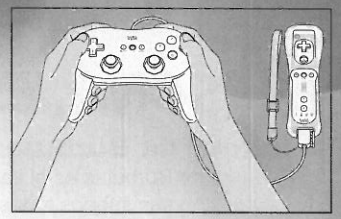
Botón - (solo multijugador): Pulsa una vez para convertirte en burbuja/Pulsa dos veces para salir del juego en cualquier momento

Botón +: Menú de pausa

Palanca de control: Moverse

Botón Z: Correr muy rápido (Mantén pulsado)





Mando clásico – Classic Controller Pro

Botón ZR: Correr muy rápido (mantén pulsado)

Palanca izquierda: Moverse

Botón y: Impacto [desbloqueable]/Poder de ataque (mantén)

Niveles con el moskito: Absorber (mantén pulsado)

Botón b: Saltar/Volar (mantén pulsado) [desbloqueable]

Niveles con el moskito: Disparar/Autodisparar (mantén pulsado)/ Unirse al juego en cualquier momento

Botón -/SELECT (solo multijugador): Pulsa una vez para convertirte en burbuja/Pulsa dos veces para salir del juego en cualquier momento

Botón +/START: Menú de pausa

ARGUMENTO

¡El Claro de los Sueños está otra vez metido en un lío! Este mundo idílico, donde habitualmente no se hace más que comer, dormir, jugar y disfrutar de una pelea amistosa, tiene serios problemas.

Parece que Rayman y su heroico grupo de locos inadaptados han provocado una guerra debido a sus inocentes ronquidos. Vale, tal vez no sean tan inocentes... El caso es que sus vecinos de la Tierra de los No-tan-muertos no comparten el mismo gusto musical y tienen intención de aguarles la fiesta a nuestros amigos.

Ya sabemos lo difícil que es resistirse a un reto, especialmente para Rayman y su panda, que están deseando liarse a tortazos con esos malvados, sobre todo si eso implica también salvar a las ninfas, hacer gamberradas y conseguir fantásticos poderes para estrumpar enemigos a diestro y siniestro. Y no sería la primera vez que se vieran en estas lides, ¿verdad?

Además, resulta que el pacífico creador del Claro, el Soñador de Burbujas, es un ser tremendamente sensible cuyo estado de ánimo afecta al Claro para bien y para mal. Y resulta también que Rayman ya ha peleado con las malas pesadillas del Soñador de Burbujas en el pasado... Así que eso es exactamente lo que harán de nuevo Rayman, Globox y los Diminutos, antes de que el tejido de los sueños se desgarre y el Claro se desvanezca como en un mal sueño.

PERSONAJES

Soñador de Burbujas

El Soñador de Burbujas es el ser supremo que ha creado con sus sueños todas las criaturas y elementos que existen en el mundo. Es un ser sensible, un artista (y por cierto, un hedonista), vinculado emocionalmente a su creación, de forma que sus sentimientos tienen un efecto directo sobre este mundo, y un simple mal sueño puede poner en peligro el delicado equilibrio del Claro de los Sueños.
Los seres mágicos creen que el Soñador de Burbujas medita en su lugar sagrado de ronquidos... digo... de descanso, pero nosotros sabemos que en realidad a este ser amante de la diversión le encanta compartir juegos con sus creaciones, vivir entre ellas, conversar y pasarlo en grande. Por eso sus criaturas son como él.

Rayman

Cuando el Creador tuvo su primer mal sueño, las ninfas se reunieron para invocar la magia y crear un ser de luz capaz de salvar su mundo, una criatura que fuera al tiempo ágil y resistente, tenaz y divertida, que ayudara al creador con sus heroicidades y detuviera la pesadilla.
Por desgracia, aunque no para nuestra sorpresa, las ninfas se despistaron un poco persiguiendo a unos pollos zombi de camino al lugar de descanso sagrado y perdieron un saco de lums en un precipicio. Llegaron tarde y encima les faltaba un poco de... iluminación. Como resultado, Rayman nació más o menos como se esperaba, pero con menos miembros de lo normal aunque, como dice el Creador... ¡así tiene menos huesos que romperse!

Globox

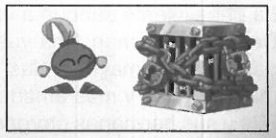
Una de fuerzas ocultas del Claro, Globox puede ser subestimado, pero siempre está dispuesto a echar una mano a sus amigos y adversarios por igual, y con "echar una mano" nos referimos exactamente a eso: a los manotazos descomunales que este experto en Fung-Ku (sí, sí, el milenario arte marcial del Claro) es capaz de dar. Ese "choca esos cinco" imponente, que puede dejar sin pantalones a un enemigo en cuestión de décimas, se ha convertido en su sello particular.

Incansable, divertido, comilón, bocazas (*)... Globox es el amigo con el todos deseamos compartir un rato de charla, de comida, de lucha, de ronquidos... y sobre todo de diversión. Nadie como él para aporrear, aplastar, estrujar, estrumpar, rebotar y burbujizar a los malos.
El misterioso color azul del gran campeón del Claro está rodeado de cierta especulación por parte de los seres mágicos. Entre los magos rojos que practican el vudú se susurra que hay un veneno que vuelve a los seres azules, pero los Diminutos se decantan por un exceso en el consumo del riquísimo zumo sagrado de ciruela.
(*) El término bocazas se usa aquí con una intención absolutamente no peyorativa. Es una forma cariñosa de describir su gran boca, enorme sonrisa y el uso poco habitual que hace de sus labios.

Diminutos

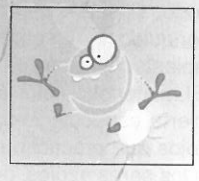
Estos pequeñajos tienen algo especial, no hay duda. El talento natural de los Diminutos para entonar baladas nocturnas a base de ronquidos es una herencia directa del propio Creador, que les ha otorgado como don esas desproporcionadas narizotas. ¡Y que me pompen si no he visto en estos años a los Diminutos usarlas para lanzar más de un hechizo! Sus enormes agujeros de la nariz les permiten aspirar los sutiles aromas que la magia desprende, y de todos es sabido que los magos Diminutos pueden inspirar los secretos de nuestro mundo como ningún otro ser.
Los Diminutos son expertos fundidores y en su dilatada historia han producido muchos y memorables luchadores y guerreros a los que, si bien les faltaba un tornillo, no les faltaba gusto en el vestir. Y, hablando de gustos, a los Diminutos les gusta disfrazarse así que podrás jugar vestido como algunos de los más ilustres antepasados de estos seres.

Electoons



Irremediablemente felices, los electoons son la materia de la que están hechos los sueños del Creador, y están presentes en todas las creaciones del Soñador de Burbujas. Cuando las pesadillas empeoran, los electoons quedan atrapados en diferentes lugares y son apresados por cazadores que, con sus municiones vivas, su aspecto horrible y su beligerancia extrema, entristecen a las gentes del bucólico Claro. Sus jaulas son custodiadas por los exploradores y, como resultado de esta caza sin cuartel, el tejido del Claro de los Sueños empieza a deshilacharse y las conexiones que los electoons forman entre las diferentes zonas del mundo se están perdiendo.

Lums: los iluminados de este mundo



Los lums (que, por cierto, se deberían llamar lúmenes, como la medida de luz, pero es un tanto rebuscado para un Creador tan despistado y tan dicharachero como el Soñador de Burbujas)... el caso es que los lums son seres de pura energía que siempre están sonrientes y de buen humor, mostrando su espíritu luminoso (evidentemente, por eso son lums). Son una fuente importantísima de la energía mágica del Claro de los Sueños y son famosos en todo el mundo, especialmente por las Carreras de Lums, uno de los deportes de deslizamiento más practicados en el Claro. En estas carreras hasta 4 jugadores se enfrentan en pruebas de recorrido libre para ver quién llega antes y recoge más lums. Todo vale en esta loca competición o, como decimos por aquí... ¡tonto el último!

Aunque todos llegan a casa como ganadores, solo uno se lleva el premio: el que ha recogido más lums. ¡Pero nadie se queda sin divertirse!

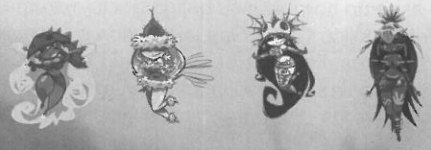
Los colgados

¡Nunca rechaces una mano amiga!

Estos seres de naturaleza bondadosa ayudan a cualquiera que necesite un pequeño impulso. Pero no se llaman colgados por ser tan generosos o por su sonrisa permanente en sus caritas azules: se llaman así porque les encontrarás aislados, colgando en mitad del aire, en los lugares más insospechados o en los precipicios del Claro para ayudarte a cruzar al otro lado... Son, en realidad, los colgados más famosos del Claro (y mira que en el Claro hay seres raritos...).

Betilla y las ninfas del Claro

La benevolente aunque a veces pendenciera y chillona Betilla de Rayman 1 ha vuelto. ¡Y esta vez quiere venganza! Es la mayor de las ninfas, una de las criaturas más antiguas y más amadas del Soñador de Burbujas. Ella y sus hermanas otorgarán a Rayman y sus compañeros de fatigas los poderes que necesitan para completar su misión.



El Mago y su sombrero mágico

El Mago te ayudará en tu búsqueda, siempre dispuesto a intercambiar contigo lums a cambio de desbloquearte nuevos mundos y nuevos niveles. En realidad, pone a tu servicio su sombrero mágico, que pasa a convertirse en un personaje en sí mismo, ya que el Sombrero será quien te dé consejos vitales para tu supervivencia.

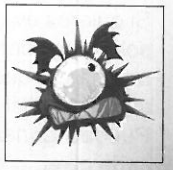
Los malos malosos y sus pompas

Un día el Soñador de Burbujas empezó a tener pesadillas. Las ninfas le prepararon infusiones de té del sueño y pastelitos riquísimos, pero las cosas empeoraban en el Claro. Por todas partes aparecían criaturas sacadas de un mundo de pesadillas: los malvados darktoons, los horribles exploradores, los infectos cazadores... por nombrar solo a unos cuantos de estos rufianes, malandrines, malas-pécoras...

Los darktoons

Si los electoons están formados por los buenos sueños del Soñador de Burbujas, los darktoons son la antítesis de la bondad, son la materia de las pesadillas. Durante su primer mal sueño, el Creador imaginó una desquiciada y cruel criatura que nadie había visto jamás: Jano. Jano es el responsable de hacer los darktoons, igual que las abejas hacen miel o las vacas hacen leche (aunque en oscuro... quiero decir, la leche es más clara porque los darktoons son toons oscuros, de ahí el nombre... pero dejemos de divagar y sigamos). El asunto es que, antes de que nos diéramos cuenta, ya había cientos de darktoons de todas las formas y tamaños, causando problemas por todo el Claro.

Los psíclopes



A este bicho no le gusta nada que le molesten, así que mi consejo es que no molestes a los psíclopes durmientes, o sus púas te harán burbujas.

Otros enemigos

La leyenda dice que Rayman vino por primera vez al Claro de los Sueños para vencer a las criaturas de las pesadillas y enviarlas de vuelta a los reinos del submundo, la llamada Tierra de los No-tan-muertos. Pero una horda de criaturas del submundo ha vuelto y hay que enviarlas otra vez a su lugar de origen, a puñetazos.

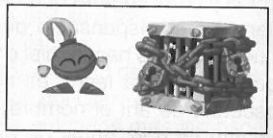
Los jefes de fin de nivel

Los reyes de cada zona del Claro de los Sueños han desaparecido y los seres mágicos temen que hayan caído bajo la influencia de las fuerzas de las pesadillas que amenazan su universo.
Rayman y sus amigos tendrán que averiguar lo que ha pasado. Y, bien pensado... ¡la cosa no pinta nada bien!

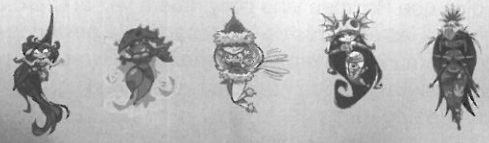
EL JUEGO

¡Salva a los electoons, salva el Claro de los Sueños! Mientras las criaturas de las pesadillas del Soñador de Burbujas se apoderan de este mundo, cada día más electoons se convierten en sus víctimas. Los pobres inocentes e indefensos electoons caen en manos del enemigo y aquí y allá son encerrados en jaulas encadenadas y escondidas por todo el Claro. Y, para colmo de males, el tejido de los sueños no soportará más y una grieta amenaza con separar definitivamente los distintos niveles del mundo.

Los electoons



Para salvar el Claro deberás detener a las fuerzas del Mal, detener la pesadilla y liberar a los electoons, que son la clave para reparar las grietas que se abren entre las distintas tierras del Claro, y para calmar al Soñador de Burbujas y evitar que siga teniendo malos sueños.
Si quieres avanzar en el juego, recoge un montón de electoons. No solo te ayudan a reconstruir el camino entre los mundos, sino que además te desbloquean poco a poco los santuarios secretos y las sorpresas del juego.
Puedes ganar electoons completando los retos disponibles en cada nivel.



Medallones de electoons

Los medallones representan el seguimiento de tus progresos en tu recogida de electoons. Tienes que completar diferentes misiones para rellenar un medallón de electón (digo... electoon, es que rimaba tan bien...).

Retos de electoons

Retos de jaulas

Hordas, manadas, enjambres de electoons se encuentran atrapados en jaulas por todo el Claro. Algunas jaulas están ocultas y solo puedes hallarlas explorando todo el nivel. Pero ten cuidado, siempre están vigiladas por el enemigo, al que tendrás que burbujizar antes de romper el candado que cierra la jaula para liberar a los electoons.

Reto de contrarreloj

Eso de "vísteme despacio, que tengo prisa" está muy bien, pero no siempre es útil. En el juego, al completar un mapa desbloqueas retos de contrarreloj: si superas el nivel fácil, recibes un electoon. Si superas el nivel difícil, ganarás una medalla de velocidad.

Reto de lums

Recoge todos los lums que puedas en cada nivel y así superarás los retos de lums. Hay varias formas de recoger lums, así que mantén abiertos los ojos. Algunos se ven, otros aparecen al eliminar bichos, otros al saltar sobre plantas o cosas similares... Donde hay burbujas, hay lums.
Y si recoges elementos como monedas de calavera, bulbolums o un Rey del lum, habrás hecho bingo, porque sumarás un montón de lums.

Retos de cofres

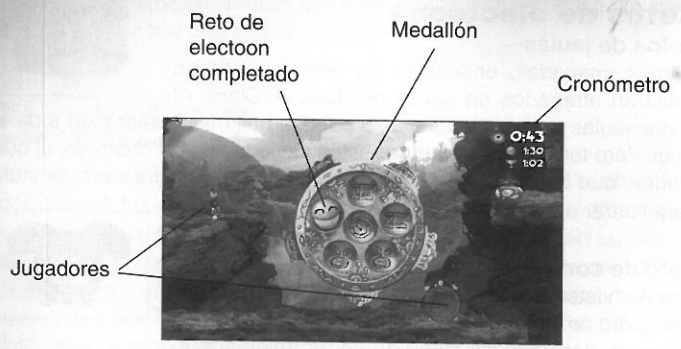
Los retos de cofres ponen a prueba tu velocidad y tus sentidos. Son secuencias de ritmo frenético en las que tendrás que subir, bajar, sortear obstáculos y saltar para mantenerte cerca del cofre si quieres seguir con vida.

Dientes de calavera

Recibirás un valiosísimo diente de calavera por cada reto de dientes que completes. Tienes que recoger dientes y dárselos a la calavera para que se abra el acceso a tu peor pesadilla... ¡en la Tierra de los No-tan-muertos!

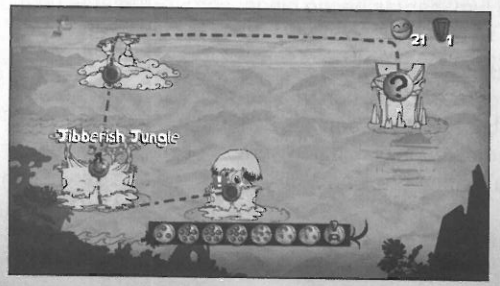
Pantalla del juego

En pantalla verás varios elementos que te dan información sobre el número de jugadores, los lums recogidos y cuánto te ha llevado completar el mapa. El medallón de electoon del centro de la pantalla aparece cuando has completado un reto.



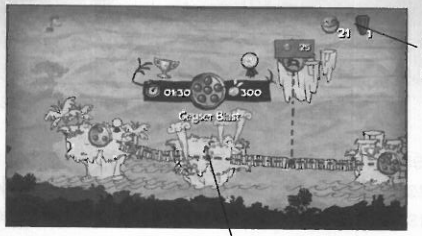
Menú de selección de mundos

Al avanzar en el juego se desbloquean nuevas zonas del Claro para explorar y para liberar del influjo de las pesadillas. Puedes acceder a ellas desde el mapa del mundo y, cuando ya estén desbloqueados, puedes jugarlos cuantas veces quieras, para descubrir nuevos objetos coleccionables o superar mejor los desafíos.



Mapa de selección de niveles

Al desbloquear una nueva zona puedes entrar en el selector de niveles, es decir, un mapa específico de esa zona con los diferentes niveles que tienes que ir desbloqueando, y en los que acechan nuevos peligros y nuevos desafíos.



Elementos coleccionables

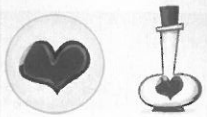
Hay varios elementos que puedes coleccionar en tu viaje por el Claro de los Sueños, cual postales y recuerdos en los viajes turísticos (solo que este viaje es algo más peligroso y desquiciado). Con algunos desbloqueas nuevos mundos y retos, y con otros consigues ciertos derechos al competir con tus amigos en cooperativo. Lo que importa es que todos importan –valga la redundancia- a la hora de ayudar a Rayman y sus compañeros a solucionar el entuerto.

Monedas de calavera
¡Valen 25 lums!

Rey del lum
Se llama así porque al recogerlo, despiertas a los lums y se ponen a cantar y bailar. Los lums cantarines valen dos veces más que los normales, pero se cansan pronto, de modo que debes darte prisa en recogerlos.

Bulbolums
Son auténticos tesoros, ya que si los golpeas o saltas sobre ellos repetidamente, liberarán lums escondidos.

Lums ocultos
Todos los seres vivos producen lums. Si te mueves por las plantas que expulsas burbujas, saltas sobre ciertas plataformas e interactúas con las criaturas vivas del juego, descubrirás que hay lums por todas partes. Recógelos antes de que se vayan volando.



Corazones
Los corazones se recogen pasando por encima de ellos o rompiendo los frascos en los que están atrapados. Te permiten sobrevivir a un impacto sin perder una vida. Si ya tienes un corazón extra, al recoger más recibirás lums extra, o bien irán a parar a tu amigo si lo necesita.

Rayman® Origins
© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Uses Bink Video. Copyright © 1997–2011 by RAD Game Tools, Inc.

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas con algún juego de Ubisoft, ponte en contacto con nuestro centro de soluciones en línea las 24 horas del día en http://soporte.ubisoft.es . Podrás contactar con nuestro equipo del servicio técnico en el número 902.117.803 (tarifa nacional) de 12:00 a 20:00, de lunes a viernes (excepto los fines de semana y los días festivos).

Juego defectuoso:
Si crees que tu juego está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio técnico antes de devolverlo al vendedor.

Juego dañado:
Si tu juego está dañado en el momento de la compra, devuélvelo al vendedor con un recibo de compra válido y recibirás información sobre su reemplazo.

Si tu recibo de compra ha expirado y aún te encuentras en los 90 días de garantía del juego, ponte en contacto con el servicio técnico de Ubisoft para verificar la información.

Ten en cuenta que el servicio técnico de Ubisoft no ofrece información sobre guías y trucos. Podrás encontrar dicha información en Internet de manera gratuita.

GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:

I.Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

II. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.

6. UBISOFT, S.A. no será responsable:

I. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.

II. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.

III. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.

IV. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.

V. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.

VI. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.

7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Content Descriptors:
Description du contenu:

The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info